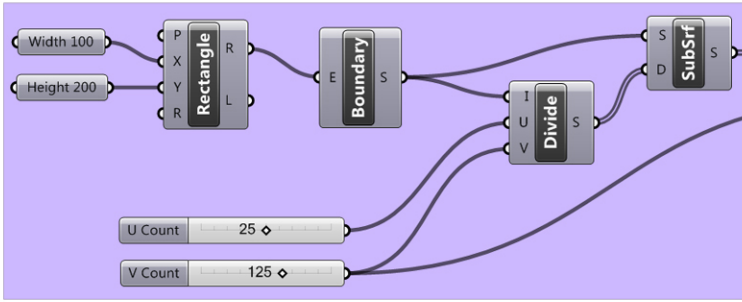


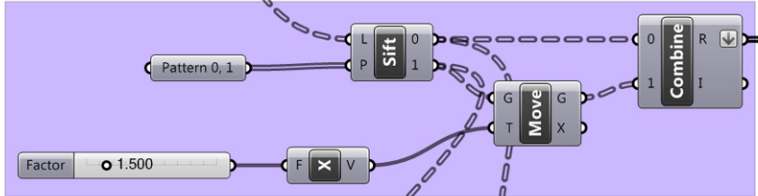
GH Tutorial_Random Distribution with Attractor



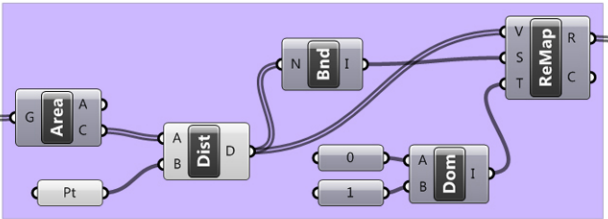
직사각형 서피스를 생성하고 벽돌 모듈 크기로 서피스를 분할하는 부분.

벽돌 모듈을 세로축 기준의 데이터 그룹으로 구분지어주는 부분

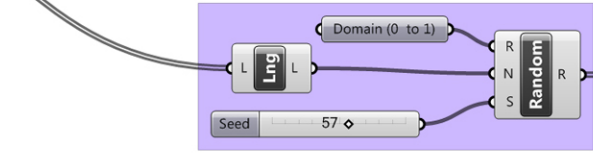
하나의 벽돌 세로줄을 보았을 때 벽돌 하나 건너 하나씩 특정 값만큼 X축으로 움직여 running bond의 효과를 내기 위한 부분이다. Sift-Combine 세트는 데이터를 두 그룹으로 나누어 한쪽에 특정 조작을 가한 후 다시 합치는데 유용하게 쓰인다. 이때 분리된 데이터 리스트는 원래의 데이터 순번을 가지고 있으며 빈 자리에는 placeholder로 null값이 들어가 있다. 반면 유사한 컴퍼넌트인 Dispatch는 데이터 순번이 다시 만들어지며 null값이 존재하지 않는다.



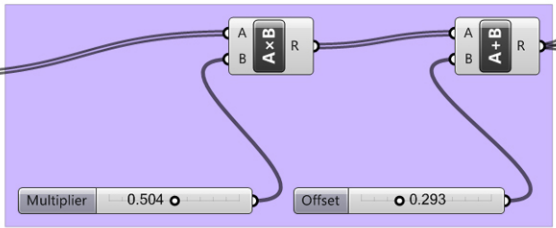
각 벽돌 모듈의 중심점과 어트랙터 포인트와의 거리를 다루기 쉽게 일정 범위(0-1) 내로 ReMap을 해주는 부분. 논리적으로 꼭 필요하지는 않지만 다른 파라미터와의 용이한 비교를 위해서 해주는 것이 좋다.



	(0,0,0)
0	<null>
1	Untrimmed Surface
2	<null>
3	Untrimmed Surface
4	<null>
5	Untrimmed Surface
6	<null>



벽돌 모듈의 개수만큼 랜덤 넘버를 생성하는 부분.



두 개의 파라미터로 랜덤하게 확산되는 효과를 조절한다. Multiplier는 랜덤 효과의 정도를 조절하며 Offset은 경계의 위치를 조절한다. 논리적으로는 ReMap과 동일한 역할을 하지만 이런 방식으로 파라미터를 설정하면 더 직관적으로 확산의 효과를 조절할 수 있다.

두 개의 값을 비교하여 그 결과에 따라 데이터를 두 개의 그룹으로 분리한다.

	(0,0)
0	0.547261
1	0.566262
2	0.60061
3	0.658102
4	0.767123
5	0.480014
6	0.51741
7	0.312247
8	0.307818
9	0.440429

